

## **REFLEXIONES SOBRE UNA RUTA PERFORMÁTICA ENTRE DISEÑO Y ARTE**

*Alvaro Ricardo Herrera Zarate*

Desde el momento en que me planteo la posibilidad de asistir a este Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño y en particular a esta Comisión temática, inicié en mis archivos reales y mentales, lo que sería una búsqueda incierta de un territorio común para relacionar mi quehacer, con el interés específico del evento.

Comencé por construirme una serie de premisas entre las que cuentan que ésta debía ser una reflexión inédita, que lograra funcionar como ponencia para sitio específico. Con esto último me interesaba que aquello que pudiera decir, tuviera una aplicación en el campo del diseño y en particular en su enseñanza. Por otra parte, al tratarse de un espacio académico de discusión, con un componente importante de participación con intervenciones y preguntas, eso me permitía pensar que la estructura a seguir sería la de abordar una serie de ideas abiertas, que combinaran mi visión desde el arte, con el contexto del diseño.

En esa ruta relacional, mi investigación previa me llevó a mirar las ponencias del segundo congreso, por las que detecté que transitaban temas como Barbara Kruger, el Gótico y una nueva enseñanza en la historia del arte dentro de las escuelas de diseño, entre otros. De alguna manera, el encontrarme con estos asuntos, consolidó mi idea de no ser un participante tan extraño o ajeno al camino principal de las discusiones. Por otra parte se comenzó a afianzar en mi, la idea de entrar al terreno desde una actitud fronteriza. Una que me llevaba a aceptar mi formación como Artista Plástico y Visual y mi presente como docente dentro de un Departamento de Diseño Gráfico.

¿Cuál es entonces esa geografía en la que me corresponde actuar hoy? Puedo decir que me gustaría pensar que se trata de un asunto transfronterizo, interdisciplinar y de carácter liminal. Estos conceptos, a los que volveré mas tarde, incluyen la clave para encontrar

una tercera vía, que entiendo necesaria, para resolver la “*polémica*” entre diseño y arte, que parafraseado a Anna Calvera, “*viene de lejos*” (Calvera, 2003).

Desde la bibliografía especializada, la indagación me condujo al texto “*Arte ¿? Diseño*” editado por la misma Calvera y que inicia con un capítulo de su autoría. En dicha compilación encontramos radicales aproximaciones como “*El arte es arte, y el diseño es diseño*” de Yves Zimmermann o las dudas evidentes, como: “*Diseño: ¿el arte de hoy?*” por André Ricard y “*El diseño: ¿es arte?*” de Óscar Salinas (Calvera, 2003).

Resulta revelador y conciliador el aporte que en dicho libro realiza el diseñador argentino Rubén Fontana quien en sus “*Reflexiones sobre la compleja relación entre el arte y el diseño*”, nos muestra un panorama fundacional que comienza a desenvolverse desde su experiencia personal, hasta caminos y metodologías que marca como diferenciadoras y específicas según cada disciplina. Su mirada sobre la autoría, las relaciones con la sociedad y en especial sobre los roles que se le pueden pedir al diseñador y al artista, son especialmente pertinentes. Según Fontana: “La obra de arte es un bien cultural, el diseño también; pero de cada uno se esperan cosas distintas, cada uno proyecta esperanzas particulares” (Calvera, 2003: 85). En mi opinión es justamente allí, en el amplio campo de la cultura donde podemos encontrar, al revisar con nuevas miradas y con profundidad, aquello que nos permita proponer renovadas formas de analizar y estudiar la labor del diseñador y su relación con el arte.

El nuevo enfoque deberá disolver la supuesta pugna, la cual desde la orilla de la teoría del arte también se ha querido postular, especialmente con textos como “*Diseño y Delito*” del crítico norteamericano Hal Foster. Para mirar los modos de hacer del artista y del diseñador, es necesario desmontar preconcepciones de lado y lado, excluyendo también lenguajes y lugares comunes, de tal manera que las dos disciplinas se entiendan en su campo expandido actual.

Desde la mitad del siglo XX, en distintos terrenos de la cultura, se comenzó a hablar de una serie de cambios que nos conducen a lo que se ha dado en llamar la posmodernidad.

En filosofía, arte o antropología, por ejemplo, surgen varios modelos teóricos que buscan aproximarse al mundo del capitalismo tardío como lo ve Frederic Jameson o a la sobremodernidad como lo ve Marc Augé. Nuevas figuras y momentos paradigmáticos en la Historia del arte y la cultura, aparecen para construir otras historias donde los mitos modernos de originalidad son revisados, permitiendo regresos y retornos que explican la pluralidad artística actual. Al respecto cabe mencionar el aporte crítico de Rosalind Krauss, de Arthur Danto y de Hal Foster.

De forma paralela, nuevas disciplinas académicas se consolidan, en la medida en que sus productos e ideas van ganando importancia en la sociedad. Este último es el caso del diseño y sus distintas variantes específicas, para el que también la teoría contemporánea, se ha preocupado por construirle una genealogía fundada en las vanguardias históricas como el Futurismo, el Constructivismo o los aportes de la Bauhaus. Resulta interesante anotar que compartiendo esta última genealogía, se encuentra documentada una modalidad especial del arte en la que el cuerpo del artista y su relación viva con otros cuerpos, es su prioritaria apuesta formal y conceptual. Me refiero al del arte del performance, también catalogado como arte de acción.

La idea de una obra de arte total, como la incentivada por la Bauhaus, es un modelo real de interdisciplinariedad, donde se relacionaban, tiempo, espacio, objetos y público. Pienso también en la relación del diseño de vestuario y escenografía con la pintura suprematista, cuando Kazimir Malévich proyecta los trajes para la ópera futurista *“Victoria sobre el sol”*.

En este punto es importante volver al concepto de liminalidad, para desde él entender la construcción de los paradigmas del performance y la formación de la disciplina de sus estudios. Lo liminal hace referencia a lo que se encuentra entre dos estados. El limen es el mismo umbral, ese espacio por medio del cual es necesario cruzar para cambiar de un afuera a un adentro o viceversa. Para el antropólogo Victor Turner, las sociedades se configuran a partir de rituales fundamentales, en donde los individuos o la colectividad entera, se les permite pasar de un estado a otro. Podemos pensar en ritos de paso, en

comunidades lejanas, en tribus donde el joven se convierte en adulto por rituales de aislamiento y/o modificación del cuerpo o en comportamientos más cercanos a nuestra cultura popular actual, como las fiestas para las señoritas de 15 años o desde lo religioso se incluirían en estos ritos de paso, los sacramentos de la religión católica y los rituales de otras religiones.

Con las teorías de Turner y su diálogo con el campo del teatro, en concreto con Richard Schechner se construye lo que Jon Mckenzie denomina el primer momento de los estudios del performance, que se extiende hasta los tempranos ochentas, cuando se crean las primeras facultades universitarias sobre el tema, en instituciones como la Universidad de Nueva York y la Universidad de Northwestern en Evanston, Illinois. Para 1998 en su ensayo citado por Mckenzie, *“What is Performance Studies”*, Schechner escribe:

“Performance studies is “inter” –in between. It is intergeneric, interdisciplinary, intercultural – and therefore inherently instable. Performance studies resists or rejects definition. As a discipline, PS cannot be mapped effectively because it transgresses boundaries, it goes where it is not expected to be.” (Mckenzie, 2001:50). “Los estudios del performance son “inter” – En el medio. Ellos son intergenéricos, interdisciplinarios, interculturales - y por lo tanto inherentemente inestables. Los estudios del performance resisten o rechazan la definición. Como disciplina, los PS no pueden ser mapeados efectivamente porque ellos transgreden las fronteras, ellos van a donde no se espera que esten”. (Traducción al español por el autor de la ponencia).

Es esa aproximación “inter” de los PS la que me gustaría proponer como tercera vía entre arte y diseño, la cual nos permite reflexionar sobre las múltiples relaciones entre tiempo, espacio, objetos y cuerpos involucrados en esas dos disciplinas. Si entendemos al performance como un campo de amplio espectro donde se encuentran gran variedad de acciones humanas como los rituales, los juegos, las artes performáticas (danza, teatro, música), el entretenimiento popular, las acciones de la vida cotidiana, como las

ejecutadas en las profesiones, el deporte y el arte del performance. Resulta relevante pensar el encontrar allí mismo, en uno o en varios puntos de este espectro, el sitio para el diseño. Ese es justamente uno de los objetivos que busca comenzar a trazar esta propuesta.

Otra vía de aproximación que nos permite vislumbrar cómo lo performático está en permanente relación con el campo del diseño, es considerar los tres paradigmas del performance que propone Mckenzie y sus respectivos retos:

1. La eficacia del performance cultural.
2. La eficiencia del performance organizacional.
3. La efectividad del performance tecnológico.

Con una mirada transversal no es difícil ver que las acciones del diseño cruzan de maneras interesantes, lo cultural, lo organizacional y lo tecnológico. En lo tecnológico, el término performance, es aplicado al rendimiento de un automóvil, a un computador o a un determinado material. Uno de los objetivos que puede pedirse a un objeto de diseño es justamente que tenga un alto rendimiento en la actividad para la que fue hecho. Desde lo organizacional podemos expandir el razonamiento al funcionamiento de los equipos proyectuales de diseño e incluso, pensar en las operaciones en torno a la academia y reflexionar en el performance que establecemos en el aula.

En cuanto a lo cultural las preguntas surgirían en torno al pensar en la eficacia del proyecto de diseño y su rol en la sociedad. ¿Un determinado diseño, soluciona efectivamente algo?, ¿Innova aportando una mejor forma de realizar una acción o resolver un problema específico?

Los puntos de cruce entre diseño y performance y en especial los que pueden surgir desde su paralelo con el arte son diversos. Algunos de ellos susceptibles de discutirse y ampliarse son los siguientes:

- El diseño de experiencia: En este campo me refiero a la tendencia actual a considerar la producción de acciones en relación al diseño de objetos o espacios. ¿Cómo deben ser dispuestos los elementos del diseño para su correcto uso? ¿Cómo serán usados por los consumidores, si se quiere en ellos generar un determinado efecto? ¿Cuál es la experiencia del estar en un restaurante, en un cine o en una sala de conciertos que ha sido pensada desde una visión multisensorial? Desde el arte y el teatro por ejemplo, esto mismo referiría a la producción del acontecimiento, lo que nos lleva de regreso al campo del diseño de espectáculos.
- La performatividad de los productos del diseño: En este punto se pueden analizar la potencialidad que contiene los objetos para producir acciones y relaciones, sean estas diseñadas con predeterminación o partan del trato creativo de los usuarios. El término interactividad abre aquí otra ruta que tiene que ver con la tecnología tanto digital como con esas tecnologías primarias. ¿Qué acciones y cómo nos las plantea un determinado video juego? ¿Cuál es la cadena de acciones que inicia un cuaderno y una pluma? El diseño aunque no piense en concreto la generación de la experiencia, es por si mismo, un potencial generador de acciones que pueden leerse como performances.
- El diseño de objetos y elementos para performances específicos: El caso del arte de acción y su necesidad de vestuarios y objetos simbólicos y materiales apropiados, es también uno de los campos donde se pueden investigar los cruces con áreas del diseño. Las acciones de la artista francesa Orlan y sus cirugías performance son un caso claro de diálogo con diseñadores de alta costura y con programadores audiovisuales.

Finalmente podemos anotar que si bien algunas acciones “son” consideradas performance, dependiendo de su contexto histórico y cultural, uno de los principales aportes de los PS es proponer que incluso un objeto como un mapa o una pintura, puede ser analizado “como” performance (SCHECHNER, 2000) Bajo esta óptica, nos preguntaríamos no por su materialidad objetual, sino por sus implicaciones en el campo

de ese amplio espectro de acciones. Ese mismo análisis es el que puede aplicarse a los productos y a los procesos de diseño. Es así como los conceptos y procedimientos de los PS, como la conducta restaurada, el accionar en el trabajo de campo como observación participante y sus reflexiones entre lo ritual y lo lúdico, nos permiten mostrar nuevas relaciones y formas de abordar el proceso pedagógico del diseño.

Estrategias como los ejercicios rápidos de diseño, que en alguna manera nos recuerdan a los formatos televisivos de los “realities”, o el entendimiento del aula como un espacio de experiencias, un verdadero laboratorio de materiales e ideas, son algunas de las posibilidades que apenas están por esbozarse e inventarse. Lo preformativo en la vida cotidiana también ha sido tema de investigación de los grupos académicos de diseño. Es aquí donde el análisis de tendencias, es justamente un estudio de conductas que se repiten una y otra vez. La moda no solo se relaciona con el performance cuando sirve para vestir a un actor de teatro o como vestuario de la cantante Pop del momento, es también performáticamente interesante en su accionar cotidiano.

Con este amplio panorama no busco agotar el tema, sino abrir nuevas rutas al diseño y en especial aquellas por donde se transita en operaciones de performance en relación al arte y la teoría. Esta ponencia es un objeto – producto de un proceso performático, como lo es la escritura y es puesto a su consideración por medio de otro proceso igual, que es el discurso oral.

Yo ocupo aquí una posición temporal y de frontera en la que me expongo para ustedes, mi público. Espero que estas palabras, así como las palabras de mis compañeros ponentes, en todo este Encuentro y Congreso, no queden finalmente solo en su estadio escrito, sino que generen las acciones que ellas invocan.

Alvaro Ricardo Herrera

Artista Plástico. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia

Maestro en Artes Visuales, con especialidad en Arte Urbano. UNAM, México.

Estudiante de la Maestría Interdisciplinar en Teatro y Artes vivas. Universidad Nacional de Colombia.

Docente del programa de Diseño Gráfico. Fundación Universitaria del Área Andina, Pereira, Colombia.

## BIBLIOGRAFÍA

- Calvera, Anna (ed.). (2003). *Arte¿Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Foster, Hal. (2004). *Diseño y Delito*. Madrid: Ediciones Akal.
- Mckenzie, Jon. (2001). *Perform or else. From discipline to Performance*. New York: Routledge.
- Schechner, Richard. (2006). *Performance. Studies: An Introduction*. New York: Routledge.
- Schechner, Richard. (2000). *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, Libros del Rojas.